



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Validasi Modul Psikoedukasi Berbasis Game 'Marana' terhadap Penurunan Tingkat Depresi
OMAR SYARIEF N, Dra. Muhana Sofiati Utami, MS, Ph.D., Psikolog
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

VALIDASI MODUL PSIKOEDUKASI BERBASIS GAME “MARANA” TERHADAP PENURUNAN TINGKAT DEPRESI

Omar Syarief Natasubagyo¹, Muhana Sofiati Utami²

^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada

e-mail: *¹omarsyarief@mail.ugm.ac.id, ²muhana@ugm.ac.id

Abstract. Covid-19 pandemic causes social isolation and increase depression cases within college students, which is an already vulnerable group. Therefore, it is urgent to develop intervention method to handle it. This study aims to validate game-based psychoeducation module as an alternate online intervention method. The aforementioned game is designed as a quiz with explanation about depression. It was hypothesized that the game-based psychoeducation would be valid both in content and functionality to reduce depression level. Content validity would be assessed by expert judgement. Functional validity will be assessed using pretest-posttest control group design trials experiment. A total of 10 non-medical college student (age 18-24 years old) with mild to moderate depression score was recruited using DASS Scale followed the experiment. Expert judgement shows good internal validity with Aiken's V score ranging from 0.67 to 0.83. However, data from trials experiments hasn't verified its external validity. Data analysis using non-parametric method Wilcoxon-signed pair of experiment ($Z = -0.677$; $p = 0.498$) and control group ($Z = -0.674$; $p = 0.500$) as well as Mann-Whitney U gain score analysis ($U = 10.500$ $Z = -0.420$; $p = 0.674$) shows no significant change after treatment and no significant difference between groups. It's concluded that the module has good internal validity but not the external validity.

Keywords: psychoeducation, mental health, depression

Abstrak. Pandemi Covid-19 menyebabkan terjadinya isolasi aktivitas, sehingga meningkatkan kasus depresi pada mahasiswa yang merupakan populasi rentan depresi. Oleh karena itu, diperlukan penanganan dalam mengatasinya. Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi modul psikoedukasi berbasis *game*—sebagai alternatif intervensi secara daring. Hipotesis penelitian ini adalah modul psikoedukasi berbasis *game* valid, baik secara isi maupun fungsional untuk menurunkan depresi. *Game* yang dimaksud dalam penelitian ini berbentuk kuis dengan pembahasan materi seputar depresi. Validasi konten dilakukan dengan penilaian ahli. Validasi fungsional dilakukan dengan metode eksperimen *pretest-posttest control group design*. Jumlah partisipan sebanyak 10 mahasiswa non-medika (usia 18 – 24 tahun) yang direkrut menggunakan Skala DASS, dengan skor depresi ringan hingga sedang. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa modul valid secara internal, dengan skor Aiken berkisar antara 0,67 hingga 0,83. Namun, validasi eksternal belum teruji dengan baik. Hasil analisis non-parametrik *Wilcoxon Signed Pair* kelompok eksperimen ($Z = -0,677$; $p = 0,498$) dan kontrol ($Z = -0,674$; $p = 0,500$) serta hasil analisis *gain score Mann-Whitney U* ($U = 10,500$ $Z = -0,420$; $p = 0,674$) menunjukkan tidak ada perubahan signifikan pasca perlakuan dan tidak ada perbedaan signifikan antar kelompok. Dapat disimpulkan bahwa modul yang disusun memiliki validitas internal yang baik, namun secara fungsional belum mampu menurunkan depresi.

Kata Kunci: psikoedukasi, kesehatan mental, depresi